



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion” (Mcgraw, 2002). Artinya adalah animasi adalah proses merekam dan memutar kembali rangkaian/urutan gambar statis untuk mencapai ilusi pergerakan.

2.2. Perancangan Tokoh

Pada dasarnya, perancangan tokoh adalah proses pembuatan tokoh baru dan original bertujuan untuk buku, film, televisi, animasi, *video game*, komik dan media lainnya. Cerita dapat disampaikan melalui tokoh yang berperan sebagai jendela bagi penonton untuk mengalami dunia dan kejadian yang tidak dapat dijumlahkan. Dalam kata lain, tokoh-tokoh harus memiliki koneksi bersama penonton, untuk memunculkan emosi dan investasi pada cerita (Ballon, 2009).

Untuk memudahkan pemahaman kita akan sebuah tokoh adalah dengan menganggap tokoh tersebut sebagai manusia. Karena setiap tokoh dirancang untuk memiliki layer-layer yang membuatnya unik, cerita, memori dan memiliki ambisi atau penyesalannya tersendiri. Tokoh adalah wujud personifikasi dari idea yang biasanya membawa pesan. Idea-idea ini menunjukkan dirinya melalui beberapa aspek seperti bagaimana cara tokoh berbicara atau berpakaian dan berperilaku dalam situasi tertentu.

Hal penting yang patut diperhatikan dalam proses perancangan tokoh adalah mempunyai pemahaman akan demografi audiens yang dituju. Demografi audiens dapat memberikan perancangan tokoh tujuan dan konteks dalam pengerjaan tokoh. Contohnya, film yang bertema horor memiliki suasana dan atmosfer yang berbeda dengan film yang bertemakan *romance* (Nieminen, 2017).

2.2.1. Cerita

Tillman (2011) mengatakan ada dua hal penting yang dapat membantu dalam membuat rancangan tokoh bagus yaitu, *archetype* dan cerita. *Archetype* dapat merepresentasikan kepribadian dan sifat tokoh yang dapat kita kenali dan dapat mendorong perkembangan tokoh dalam cerita. Walau *archetype* dapat membantu dalam proses perancangan tokoh menjadi lebih stabil dan dapat mudah dikenali, orang mudah bosan pada hal yang sama jika diulang berkali-kali. Tetapi hal ini dapat diakali dengan menggabungkan beberapa archetype sehingga kita dapat membuat tokoh yang lebih menarik dan kompleks.

Selain *archetypes*, cerita juga dapat membangun tokoh. Cerita yang telah dibentuk dengan baik dan hati-hati dapat memberikan rancangan tokoh latar belakang dan memperjelas kepribadian sehingga rancangan tokoh lebih solid. Elemen cerita mempengaruhi tokoh dalam dua cara. Satu melalui cerita tokoh tersebut, dan melalui cerita di dunianya. Dapat disebut sebagai cerita yang *character driven* atau *world driven*. Sebuah narasi melibatkan pembangunan sebuah dunia atau skenario dimana tokoh berada dan berinteraksi. Interaksi-interaksi ini yang mendirikan watak tokoh, sementara dunianya menetapkan aspek fisik dari tokoh. Kepribadian akan mempengaruhi bagaimana tokoh berperilaku,

sikapnya, tujuannya, motivasinya dan lainnya. Dunia tokoh akan menetapkan mengapa tokoh memakai tipe baju tertentu, bentuk badannya, kualitas fisik tokoh secara keseluruhan. Sementara elemen dari penonton memberikan pilihan *art style* dan *tone* dari tokoh (Nieminen, 2017).

2.2.2. Tiga Dimensi Tokoh

Lajos Egri (Hamzah, 1985) mengatakan setiap tokoh dalam pertunjukan dimaksudkan sebagai manusia nyata, mereka memiliki alasan tersendiri atas aksi mereka. Setiap objek memiliki tiga dimensi: kedalaman, tinggi, lebar. Manusia memiliki tiga dimensi tambahan: *physiology, sociology, psychology*.

1. Fisiologi

Ini merupakan aspek fisik dari tokoh. Tidak bisa disanggah bahwa tipe badan dan kesehatan akan mempengaruhi cara kita memandang dunia. Orang yang sudah sehat tidak akan terlalu mementingkan kesehatannya sementara orang yang sakit akan mengutamakan kesehatannya. Aspek fisik dapat mempengaruhi perkembangan akan toleransi, penolakan, rendah hati atau kesombongan. Perkembangan mental kita juga akan terpengaruhi, membentuk kompleks inferioritas dan superioritas.

2. Sosiologi

Aspek sosiologi mengenai bagaimana tokoh dibesarkan, oleh siapa dan dimana. Jika ia tumbuh di rumah yang kecil bagaimana perbedaannya dengan anak yang tumbuh di rumah mewah. Bagaimana ia dibesarkan oleh orang

tuanya, berapa penghasilan orang tuanya dan bagaimana kesehatannya. Semua ini akan mempengaruhi perilaku dan preferensi tokoh.

3. Psikologi

Psikologi akan melihat secara keseluruhan dari 3 dimensi tokoh, karena jika kita ingin mengerti aksi-aksi yang dilakukan oleh tokoh maka kita harus melihat motivasi dari tindakannya. Apa yang ia mau capai dibalik kelakuannya. Kita dapat melihat dari aspek yang paling jelas, yaitu fisiknya. Apakah ia sakit? Maka penyakit ini akan mempengaruhi keputusan-keputusannya. Apakah ia memiliki fitur yang unik seperti hidung yang besar, kuping yang berbulu, dan lainnya. Hal ini dapat membuat tokoh memiliki ketidakpuasan dengan dirinya. Ada manusia yang dapat menerima kekurangannya, satu dapat membuatnya menghibur dan satu membencinya. Aspek fisik dan aspek sosial akan melengkapi satu sama lain dan melahirkan dimensi ketiga *mental state*. Jika seseorang punya *fetish*, maka yang dilihat publik adalah senonohnya namun psikologis akan melihatnya sebagai hasil dari latar belakang, turunan dan edukasinya. Jika kita dapat memahami tiga dimensi ini menyediakan alasan bagi bagaimana tokoh membawa dirinya maka akan mudah untuk menulis tokoh apapun dan menemukan sumber motivasinya.

Kombinasi faktor-faktor ini akan menghasilkan orang dengan karakteristik berbeda. Roucek dan Warren mengatakan, kepribadian adalah organisasi dari faktor *biological*, *psychological* dan *sociological* yang menggarisbawahi perilaku

individu. Perilaku ini terdiri dari kebiasaan, sikap dan karakteristik lainnya. Perilaku individu akan terus berkembang selagi ia berinteraksi dengan manusia lain.

2.2.3. Shape

Lebih penting dari penampilan atau estetik tokoh adalah bagaimana membuat tokoh menonjol dalam dunia yang penuh tokoh lainnya. Maka dari itu seorang perancang tokoh sering memulai rancangan tokohnya dengan siluet seperti. Dalam proses siluet artis akan membuat bayangan datar dan hitam untuk melihat apakah tokoh dapat dikenali, istimewa dan beda dari tokoh pendampingnya tanpa detail atau warna (Tillman, 2011). Siluet penting karena hal ini, jika tokoh sudah dapat dikenali tanpa bantuan detail atau warna maka rancangan dapat dianggap sukses, terutama jika bentuk dasarnya sudah menarik.

Bentuk juga berkontribusi pada keseluruhan *look* dan *feel* sebuah tokoh, maka penting untuk mengetahui simbol-simbol yang diasosiasikan dengan bentuk-bentuk dasar. Contoh, untuk kotak orang akan merasakan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, teratur, kepatuhan, keamanan, kesetaraan, maskulinitas. Karena kotak memiliki bentuk simetris yang stabil dan sulit untuk didorong atau digerakkan, maka dari itu orang mendapatkan perasaan aman, kepercayaan dan kepatuhan. Segitiga akan menghasilkan aksi, agresi, energi, licik, konflik, ketegangan karena jika dibandingkan segitiga tajam, aktif dan mudah goyah. Lingkaran akan menghasilkan rasa kelengkapan, keanggunan, menghibur/nyaman, kesatuan,

perlindungan dan kekanakan ini disebabkan lingkaran tidak mempunyai sisi tajam (Tillman, 2011).

Reaksi pertama manusia yang mengartikan bentuk-bentuk dasar ini dapat dimanfaatkan dalam perancangan tokoh untuk mengecohkan audiens dari impresi pertama yang didapatkan dari tokoh. Jika sebuah segitiga terlihat stabil jika bersandar pada sisi datarnya maka ia bisa menjadi tidak stabil jika diletakkan pada sisi tajamnya. Chris Solarski, menggunakan sebutan *subvert conventions* pada bukunya *Drawing Basics and Video Game Art* dimana penampilan tokoh dapat membentuk kesan tertentu dan dibantah dengan realita. Sebuah tokoh yang terdiri dari bentuk lingkaran yang terlihat ramah yang diungkapkan sebagai penjahat akan melawan ekspektasi penonton dan membuat tokoh mudah diingat. Dibandingkan dengan penjahat yang memiliki bentuk yang tajam, bentuk yang feminim dan lembut seperti lingkaran akan menekankan perbandingan kontras penampilan dan kepribadian tokoh tersebut (Solarski, 2012).

2.2.4. Warna

Warna biasanya dideskripsikan memiliki tiga dimensi; *hue*, *chroma* dan *value*. Nama dari warna disebut sebagai *hue*. *Value* adalah mengenai terang atau gelapnya warna. *Value* yang lebih terang disebut sebagai *tint* dan *value* yang gelap disebut *shade*. *Chroma*, adalah intensitas dari warna. *Chroma* sering direferensikan dengan istilah saturasi atau tingkat warnanya dibandingkan dengan keseluruhan *value tonal monochromatic* (Hermani dan Punekar).

Warna menarik karena kita dapat memakainya untuk memproyeksikan kepribadian tokoh, alasan utamanya adalah karena simbolisme budaya yang diasosiasikan dengannya dan yang kedua alasan estetika. Hanya dengan mengganti saturasi, shade atau tint dari hue maka persepsi akan warna dapat berubah secara drastis (Chapman, 2010).

Setiap warna mempunyai arti yang diasosiasikan dengan mereka, interpretasi warna dapat berbeda-beda bagi individu yang memiliki budaya berbeda. Namun, secara general warna seperti merah, oranye, kuning dipandang sebagai hangat, bergairah, bersemangat dan agresif. Sementara spektrum warna biru dan hijau dipandang sebagai dingin, menenangkan dan melankolik (Bear, 2017).

2.3. Psikologi Kepribadian

Teori mengenai kepribadian secara modern pertama kali dikembangkan oleh Sigmund Freud yang dikenal sebagai *psychoanalytic theory*. Praktek dari teori ini disebut psikoanalisis. Psikoanalisis mencoba untuk menjelaskan kepribadian, motivasi dan gangguan psikologi dengan fokus pada pengaruh dari pengalaman masa kecil, motif yang tidak disadari dan konflik, dan pada metode yang orang gunakan untuk mengatasi keinginan seksual dan agresif mereka. Freud mengatakan “*turn your eyes inward, look into your own depths, learn to first know yourself*”. Manusia tidak sadar akan apa yang paling penting, penentu perilaku/bahasa tubuh mereka; dan itu mengandung masalah yang belum terselesaikan dari diri sendiri.

2.4. Gangguan Kepribadian

Personality disorder membentuk golongan mental disorder yang dikategorisasikan oleh pola pikiran dan perilaku dalam waktu jangka panjang yang menyebabkan masalah serius dengan hubungan dan pekerjaan (Grohol, 2015). WHO (2019) mengatakan gangguan mental mencakup lingkup masalah yang luas dengan berbagai gejala yang berbeda. Tetapi, mereka biasanya dikarakterisasikan oleh beberapa kombinasi pikiran abnormal, emosi, sikap dan hubungan dengan lain.

2.4.1. Antisocial Personality Disorder (APD)

Menurut WHO dalam edisi ke 10 dari *International Classification of Diseases ICD-10*) kondisi APD diikuti oleh pola perilaku yang permanen dan berakar dalam individu yang bermanifestasi menjadi respons yang tidak fleksibel terhadap berbagai situasi pribadi dan sosial. Perilaku ini merepresentasikan penyimpangan yang signifikan dari bagaimana rata-rata individu melihat, berpikir, merasa dan khususnya berhubungan dengan yang lain.

Sebutan *antisocial personality disorder* diperkenalkan oleh Philippe Pinel. Philippe menulis dalam catatannya *Treatise On Insanity* (1806) bahwa banyak pasiennya memiliki perilaku impulsif dan merusak. Walau berbahaya, pasien tidak mengalami perubahan dalam kepintarannya atau kesadarannya dan dideskripsikan sebagai *la folie raisonnante*. Bentuk kegilaan yang menyebabkan khayalan ditandakan proses pikiran yang terlihat logikal namun tidak dengan akal sehat (Mosby, 2009). Kegilaan tanpa delirium.

Diagnosis dan statistik manual dari gangguan mental dalam buku DSM-IV-TR oleh APA menentukan kriteria berikut untuk diagnosis *antisocial personality disorder*, orang yang tidak dapat beradaptasi pada normal sosial dengan sikap yang tidak hormat dan melanggar hak orang dan memberikan kesulitan dalam interaksi sosial, berperilaku agresif dan impulsif dan mendemonstrasikan kurangnya penyesalan dan empati. Sifat-sifat dasar dari gangguan kepribadian adalah penurunan moral atau kerusakan dalam fungsi kepribadian (diri dan interpersonal) dan keberadaannya sifat-sifat kepribadian yang patologis. Untuk mendiagnosa *antisocial personality disorder*, kriteria-kriteria dibawah ini harus ditemui:

A. Gangguan signifikan pada fungsi kepribadian dimanifestasikan oleh:

1. Penurunan fungsi diri (a atau b):

- a. Identitas: Egosentrisme; harga diri berasal dari keuntungan pribadi, kekuatan, atau kesenangan.
- b. Arahan sendiri: Penentuan sasaran berdasarkan kepuasan pribadi; tidak adanya standar internal terkait dengan kegagalan untuk menyesuaikan diri dengan perilaku etis yang sah menurut hukum atau budaya.

2. Penurunan fungsi interpersonal (a atau b):

- a. Empati: Kurangnya perhatian untuk perasaan, kebutuhan, atau penderitaan orang lain; kurangnya penyesalan setelah menyakiti atau menganiaya orang lain.

- b. Intimasi: Ketidakmampuan untuk hubungan intim satu sama lain karena eksploitasi adalah cara utama untuk berhubungan dengan orang lain, termasuk dengan tipu daya dan paksaan; penggunaan dominasi atau intimidasi untuk mengendalikan orang lain.

B. Ciri-ciri kepribadian patologis dalam domain berikut:

1. Antagonisme.

2. Disinhibisi, ditandai dengan:

- a. Tidak bertanggung jawab: Mengabaikan dan kegagalan untuk menghormati kewajiban atau komitmen keuangan dan lainnya; kurangnya rasa hormat dan tindak melanjuti pada perjanjian.
- b. Impulsif: Bertindak berdasarkan dorongan momen sebagai respons terhadap rangsangan langsung; bertindak sesaat tanpa rencana atau pertimbangan hasil; kesulitan membuat dan mengikuti rencana.
- c. Pengambilan risiko: Keterlibatan dalam kegiatan yang berbahaya, berisiko, dan berpotensi merusak diri sendiri, tidak perlu dan tanpa memperhatikan konsekuensinya; cenderung bosan dan menginisiasi kegiatan yang tidak dipikirkan untuk melawan kebosanan; kurangnya kepedulian terhadap keterbatasan seseorang dan penolakan terhadap realitas yang membahayakan terhadap pribadi

C. Gangguan fungsi kepribadian dan ekspresi kepribadian individu relatif stabil sepanjang waktu dan konsisten di berbagai situasi.

- D. Gangguan pada fungsi kepribadian dan ekspresi sifat kepribadian individu tidak dipahami sebagai normal untuk tahap perkembangan individu atau lingkungan sosial budaya.
- E. Gangguan fungsi kepribadian dan ekspresi sifat kepribadian individu tidak semata-mata karena efek fisiologis langsung suatu zat (mis., Obat pelecehan, obat-obatan) atau kondisi medis umum (misalnya, trauma kepala parah).
- F. Individu setidaknya berusia 18 tahun. (APA, 2013).

2.4.2. Psychopath

Psikopati adalah gangguan yang dikarakterisasikan dengan disfungsi emosional, kesulitan dalam hubungan interpersonal dan perilaku antisosial (Mitchell dan Blair, 2005). Orang yang memiliki psikopati dianggap tidak berperasaan dan egois, tapi mereka mungkin juga menawan dan disukai. Oleh sebab itu mereka dipertimbangkan mahir dalam memanipulasi dan menipu yang lain. Psikopat adalah orang yang dapat disukai jika mereka mau. Salah satu kekhasan dari psikopat adalah mereka tidak memiliki empati; mereka mampu mengabaikan kewajiban sosial yang paling universal. Mereka berbohong dan memanipulasi tapi tidak merasakan penyesalan, bahkan mereka tidak merasa sangat mendalam tentang apa pun (Horstman, 2011).

Meskipun mereka tidak memiliki perasaan empati, para psikopat memalsukan emosi normal dengan begitu meyakinkan sehingga mereka sering dianggap rupawan, bahkan menawan. Mereka belajar mengkompensasi kekurangan emosional mereka, seperti cara orang yang diamputasi mengelola

tanpa menggunakan anggota badan (Kiehl dan Buckholtz, 2010). Psikopat tidak mengalami disorientasi atau tidak berhubungan dengan kenyataan, juga tidak mengalami delusi, halusinasi, atau tekanan subyektif yang intens yang menjadi ciri sebagian besar gangguan mental lainnya, mereka rasional dan sadar akan apa yang mereka lakukan dan mengapa. Perilaku mereka adalah hasil dari pilihan, yang dilakukan secara bebas (Hare, 1993). Hare membuat karakteristik kepribadian dan perilaku psikopati yang telah penulis ringkas seperti di bawah ini:

1. Mempesona
2. Perasaan harga diri yang tinggi
3. Perlu stimulasi / kecenderungan bosan
4. Berbohong secara patologis
5. Menipu dan manipulatif
6. Kurangnya penyesalan atau rasa bersalah
7. Tak berperasaan dan kurangnya empati

2.5. Dominance Behavioral System

Dominance Behavioral System (DBS) merupakan sistem yang dapat didasarkan sebagai konsep atau biologi yang mengarahkan motivasi dominan, perilaku hubungan dominan dan bawahan, dan respon terhadap persepsi kekuasaan dan subordinasi. Terdapat beberapa riset yang menghubungkan DBS dengan berbagai macam psikopatologi (APA,2019).

Johnson, S.L., Leedom, L.J., dan Muhtadie, Luma (dalam Buss, 1981) menjelaskan perilaku dominan dapat berasal dari beberapa motivasi seperti

evolusi dan tujuan hidup. Bagian besar motivasi dari kekuasaan adalah untuk kemampuan reproduksi dan motivasi dominasi dapat dihubungkan pada aktivitas seksual (Schultheiss, Dargel dan Rohde, 2003). Seseorang dengan motivasi dominasi yang lebih tinggi akan lebih fokus untuk mendapatkan kekaguman dan perhatian sosial dari orang lain, dengan demikian, motivasi dominasi dikaitkan dengan menetapkan tujuan hidup yang terkait dengan kekaguman ekstrinsik, seperti tujuan untuk ketenaran dan kekayaan (Duriez, Vansteenkiste, Soenens dan De Witte, 2007).

Perilaku dominan pada manusia tidak terbatas pada perilaku kompetitif; mereka juga termasuk perilaku yang bertujuan untuk mengambil hati seseorang untuk otoritas, membangun koalisi, dan ketegasan. Perilaku seperti menegaskan dominasi, otoritas, hak, atau kompetensi seseorang; mengekspresikan kepercayaan diri pada kekuatan seseorang, nilai, dan opini seseorang; menghalangi orang lain untuk bersaing atau mengontrol sumber daya seseorang; dan menyerang secara verbal atau fisik (atau mengancam akan menyerang) orang lain sampai kekuasaan pulih. Hal-hal ini menggambarkan perilaku untuk mempromosikan status sosial, termasuk upaya untuk meningkatkan seberapa banyak seseorang disukai, dihargai, dihormati, dan diinginkan tanpa peduli akan pelanggaran hukum (Johnson, S.L., Leedom, L.J., dan Muhtadie, Luma, 2012).

Motivasi dominasi yang tinggi mengarah ke reaksi yang lebih besar terhadap perubahan kekuasaan. Seseorang yang memiliki motivasi dominasi tinggi akan lebih fokus untuk mendapatkan kekuasaan. Kekuasaan didefinisikan dengan kemampuan untuk menyediakan atau menyimpan sumber yang berharga

atau mengadministrasikan hukuman untuk orang lain. Hal ini bisa berupa fisik atau sosial seperti harga diri yang lebih tinggi dari orang lain, pujian dan perhatian positif. Kekuasaan juga dapat mengarah pada subsume, pangkat dan status yang secara general memiliki konotasi yang positif (Johnson, S.L., Leedom, L.J., dan Muhtadie, Luma, 2012).

Johnson, S.L., Leedom, L.J., dan Muhtadie, Luma (dalam Glenn, Kurzban dkk, 2011) menjelaskan bahwa kemungkinan dan keuntungan dominan yang ekstrim dalam bentuk psikopatik atau perilaku antisosial. Contoh yang diberikan seperti persaingan akan distribusi sumber daya yang tidak merata akan memperkuat perilaku dominan. Seseorang yang memiliki keadaan merugikan dalam sumber daya dan kemungkinan untuk reproduksi akan menambahkan kemungkinan psikopati dan APD.

Gejala-gejala dari banyak gangguan eksternal yang didefinisikan oleh DSM-IV-TR konsisten dengan perilaku dominan yang berlebihan (APA, 2000). Banyak dari perilaku APD atau psikopati dapat dicocokkan secara substansial dengan sifat-sifat yang terbukti sangat berkorelasi dengan *self-perceived power*, seperti impulsif, kebesaran, aktivitas seksual yang meningkat, penurunan hambatan perilaku dan penurunan empati. Diagnosis DSM-5 yang diusulkan untuk gangguan kepribadian antisosial memiliki gejala egois dan pencarian kekuasaan (APA, 2011).

Berdasarkan artikel Tang-smith, Smith, Johnson, S.L. dan Chen, Stephen (2014) faktor yang dapat dianalisis dari sifat DBS adalah kebanggaan autentik,

kebangaan *hubristic*, kooperasi, kekuasaan/pengaruh, ketidaknyamanan dengan kepemimpinan, and ambisi yang kejam.

2.6. Paraphilia

DSM IV-TR menggambarkan delapan gangguan spesifik dari jenis ini (eksibisionisme, fetisisme, frotteurisme, pedofilia, masokisme seksual, sadisme seksual, voyeurisme, dan fetisisme transvestik) bersama dengan kategori residu yang disebut “paraphilia yang tidak disebutkan secara spesifik”. Istilah paraphilia berasal dari bahasa Yunani awalan "para" yang berarti sekitar atau di samping dan "philia" kata Yunani kuno untuk cinta. Istilah paraphilia pertama kali muncul dalam versi ketiga klasifikasi DSM. Pasien dengan bentuk paraphilia eksklusif mungkin tidak dapat terangsang secara seksual oleh apa pun selain bayangan atau perilaku paraphilia mereka. Sebaliknya, pasien dengan bentuk non-eksklusif dapat terangsang oleh fantasi seksual, rangsangan dan perilaku lain, meskipun paraphilia mereka dapat mengganggu preferensi seksual mereka secara keseluruhan. Kebanyakan paraphilia bersifat kronis, berlangsung selama bertahun-tahun jika tidak seumur hidup. Memiliki paraphilia jelas tidak ilegal. Namun, bertindak sebagai respons terhadap desakan paraphilia mungkin ilegal dan, dalam beberapa kasus, membuat orang dengan paraphilia terkena sanksi berat.

Paraphilia meliputi: Eksibisionisme: Individu memiliki fantasi yang berulang, intens, membangkitkan gairah seksual, dorongan seksual atau perilaku yang melibatkan pemaparan alat kelamin seseorang kepada orang asing yang tidak

curiga. Frotteurisme: Individu memiliki fantasi yang berulang, intens, membangkitkan gairah seksual, dorongan seksual atau perilaku yang melibatkan sentuhan dan gosokan terhadap orang yang tidak konsen. Voyeurisme: Individu memiliki fantasi berulang, intens, membangkitkan gairah seksual, dorongan seksual atau perilaku yang melibatkan tindakan mengamati orang yang tidak menaruh curiga yang telanjang, dalam proses menanggalkan pakaian, atau terlibat dalam aktivitas seksual. Fetisisme: Individu memiliki fantasi berulang, intens, membangkitkan gairah seksual, dorongan seksual atau perilaku yang melibatkan penggunaan benda mati (misalnya, pakaian dalam wanita atau sepatu, dll.). Sadomasokisme: Penderitaan atau penghinaan terhadap diri sendiri atau pasangan seseorang (mis. Masokisme dan sadisme seksual, masing-masing) dapat dianggap sebagai paraphilia. Masokisme Seksual: Individu memiliki fantasi yang berulang, intens, membangkitkan gairah seksual, dorongan atau perilaku seksual yang melibatkan tindakan (nyata, tidak disimulasikan) dihina, dipukuli, diikat, atau dibuat menderita. Pada akhirnya dapat mengakibatkan cedera atau bahkan kematian. Sadisme seksual: Individu memiliki fantasi berulang, intens, membangkitkan gairah seksual, dorongan seksual atau perilaku yang melibatkan tindakan (nyata, tidak disimulasikan) di mana penderitaan psikologis atau fisik (termasuk penghinaan) korban secara seksual menarik bagi orang tersebut. Sadis seksual dapat dikaitkan dengan pemerkosaan. Pemerkosaan tidak termasuk dalam klasifikasi ini karena ini merupakan ekspresi agresi daripada paraphilia tertentu. Namun sejumlah kecil pemerkosa dapat memenuhi kriteria untuk memiliki paraphilia (seringkali esibisionisme atau pedofilia, terkadang sadisme seksual).

Pedofilia: Aktivitas seksual melibatkan anak-anak pra remaja, umumnya berusia 13 tahun atau lebih muda. Pedofil harus berusia setidaknya 16 tahun dan harus setidaknya 5 tahun lebih tua dari korban.

2.6.1. Hybristophilia

Hybristophilia adalah gairah seksual kepada orang-orang yang telah melakukan kejahatan, khususnya kejahatan kejam atau kejahatan yang keterlaluan. *Hybristophilia* didefinisikan oleh seksolog Profesor John Money sebagai paraphilia seksual di mana seseorang memperoleh gairah seksual dan kesenangan dari memiliki pasangan seksual yang diketahui telah "melakukan kebiadaban atau kejahatan, seperti pemerkosaan, pembunuhan, atau perampokan bersenjata". Jenis perilaku paraphilic ini kadang-kadang dikenal sebagai 'Sindrom Bonnie dan Clyde'. Terkadang, orang yang menjadi fokus hasrat seksual adalah seseorang yang telah dipenjarakan.

Dalam beberapa kasus, orang yang memiliki *hybristophilia* dapat mendesak dan memaksa pasangannya untuk melakukan kejahatan. Dalam kasus lain, orang yang memiliki *hybristophilia* dapat menghubungi seseorang yang sudah di penjara yang tidak mereka kenal kecuali dengan reputasi dan/atau apa yang telah dibaca atau dilihat oleh media. Telah diketahui bahwa banyak pembunuh serial, khususnya yang mendapatkan sorotan dari media, menerima banyak surat penggemar dari penggemar perempuan. Contohnya adalah Charles Manson, Jeffrey Dahmer, Richard Ramirez dan Ted Bundy. Corey Vitello (2006)

menulis dalam bukunya bahwa tidak seperti perilaku paraphilia lainnya, *hybristophilia* lebih sering ditemukan di antara perempuan. Bahkan dalam beberapa kasus *hybristophilia*, mereka akan sampai mencoba membebaskan ‘idola’ mereka seperti Veronica Lynn Compton yang terobsesi dengan Kenneth Bianchi mencoba membunuh perempuan menggunakan metode Bianchi dengan harapan untuk menunjukkan ‘pembunuh sebenarnya’ masih bebas (Griffiths, 2013).

2.7. Interpersonal Power

Keseimbangan atau ketidakseimbangan kekuasaan merupakan salah satu atribut yang paling mendasar bagi hubungan interpersonal apapun. Kekuasaan adalah bagian penting dari interaksi interpersonal karena hal ini dapat berjalan tanpa disadari atau tersembunyi dan mempengaruhi pilihan komunikasi yang dibuat akan konflik yang terjadi. Menurut Cambridge Dictionary (2020) *submissif* berarti membiarkan diri sendiri dikontrol oleh orang lain atau hewan. Dominasi menjadi jelas saat pengaruh atas keputusan dalam hubungan terletak pada satu orang saja (Simpson, J.A., Oriña, M.M, Farrel, A.K., dan Rothman, A., 2015). Kekuasaan, sering disebut sebagai dominasi karena perilaku yang terwujudkan. Ini mengacu pada pola interaksi yang bergantung pada konteks dan hubungan bergantung pada penegasan kontrol satu orang dengan persetujuan dari orang lain (Dunbar, N.E., 2015).

Walau dominasi mungkin dianggap sebagai sifat kepribadian namun dalam konteks komunikasi, dominasi adalah keadaan dimana individu menggabungkan temperamen dan kondisi sutasi yang menuntut, pelepasan atau

mendukung perilaku dominan. Terdapat dua macam dominasi, *domineeringness* akan mencoba untuk mengambil alih/mengontrol interaksi sementara *dominance* mengacu pada penerimaan upaya kontrol oleh orang yang berinteraksi dengannya (Dunbar, N.E., 2015).

Para ahli teori *social exchange* secara general menganggap bahwa seseorang akan memaksimalkan imbalan/keuntungan mereka dalam hubungan interpersonalnya dan meminimalkan biaya yang mereka harus berikan. Konsep penting dari teori ini adalah munculnya ketergantungan, sejauh mana seseorang akan bergantung pada pertukarannya dengan orang lain. Akan sulit untuk tidak munculnya ketergantungan saat apa yang dibutuhkan dan diinginkan hanya bisa didapatkan dari orang lain. Maka kekuasaan didapatkan saat seseorang bergantung pada hubungan yang mereka nilai penting terutama jika tidak ada pilihan lain dimana mereka dapat memenuhi kebutuhan dan keinginannya (Dunbar, N.E., 2015).

Konsep pada kontrol dalam hubungan menekankan siapa yang menawarkan dan siapa yang menerima kontrol dalam sebuah hubungan. Interaksi dua orang dalam sebuah hubungan dapat dikarakterisasikan dengan komplementari dan simetri interaksinya. Dalam hubungan atau pertukaran yang komplementari, satu orang akan mengontrol dan diimbangi dengan kepatuhan dari pasangannya. Dalam pertukaran simetris interaksi mereka merupakan perarahan dua orang kepada dominasi atau submisi (Dunbar, N.E., 2015).